



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2016/2017

Proyecto Nº 195

DIFUSIÓN DE RESULTADOS SOBRE VIDEOJUEGOS
EDUCATIVOS EN CIRUGÍA

Manuel Giner Noguerras

Facultad de Medicina

Departamento de Cirugía

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

1. Publicar los resultados finales sobre la evaluación de utilidad de ambos videojuegos
2. Utilizar los materiales elaborados para la docencia de nuestros alumnos.
3. Poner nuestros materiales a disposición del profesorado de la UCM.
4. Difundir nuestros métodos y materiales docentes, así como los resultados de nuestras evaluaciones, entre el profesorado de otros centros docentes Españoles y Europeos.

2. Objetivos alcanzados

1. Publicación del trabajo

- Article title: USING A VIDEOGAME TO FACILITATE NURSING AND MEDICAL STUDENTS FIRST VISIT TO THE OPERATING THEATRE. A RANDOMIZED CONTROLLED TRIAL
- Article reference: YNEDT3540
- Journal title: Nurse Education Today
- Corresponding author: Professor Manuel Giner
- First author: Dr. Ángel del Blanco
- Final version published online: 16-May-2017
- DOI information: 10.1016/j.nedt.2017.04.026
- Acceso: <https://authors.elsevier.com/a/1V2uKxHa5DACA>

2. Hemos seguido utilizando y dando difusión a los materiales elaborados.

3. Estamos elaborando un manuscrito para la publicación del estudio de validación (ya completado) con profesionales sanitarios, sobre la utilidad del videojuego "Listado de Verificación Quirúrgica".

3. Metodología empleada en el proyecto

- Se completó el análisis de resultados del estudio de validación con profesionales sanitarios sobre la utilidad del videojuego "Listado de Verificación Quirúrgica". Se elaboró un esquema para su posible publicación.
- Se re-editó el manuscrito titulado "Using a videogame to facilitate students first visit to the operating room. A randomized controlled trial" y fue sometido para su posible publicación en la revista científica "Nurse Education Today", donde ha sido finalmente publicado según consta en el apartado anterior.
- Se han utilizado los materiales elaborados (videojuegos educativos), tanto para la docencia de nuestros alumnos como para la formación de profesionales sanitarios.
- Se han actualizado las versiones de nuestros videojuegos, mejorando las anteriores.
- Hemos difundido nuestros métodos y materiales docentes, así como los resultados de nuestras evaluaciones.

4. Recursos humanos

Los miembros incluidos en el Proyecto: MGN, BFM, MC, PRL, JAD y ALBM. Además, se ha contado con la colaboración de estudiantes y profesionales sanitarios que en todo momento han dado sus opiniones sobre nuestros materiales docentes, promoviendo la mejora continua de los mismos.

5. Desarrollo de las actividades

- Se completó el análisis de resultados del estudio de validación con profesionales sanitarios sobre la utilidad del videojuego "Listado de Verificación Quirúrgica". Se elaboró un esquema para su posible publicación.
- Se re-editó el manuscrito titulado "Using a videogame to facilitate students first visit to the operating room. A randomized controled trial" y fue sometido para su posible publicación en la revista científica "Nurse Education Today", donde ha sido finalmente publicado según consta en el apartado anterior.
- Se han utilizado los materiales elaborados (videojuegos educativos), tanto para la docencia de nuestros alumnos como para la formación de profesionales sanitarios.
- Se han actualizado las versiones de nuestros videojuegos, mejorando las anteriores.
- Hemos difundido nuestros métodos y materiales docentes, así como los resultados de nuestras evaluaciones.